

PlayStation
ソフトクリーム
SONY
Pocket じまん
®
SUGAR ROCKETS
SCPS 10104

PlayStation

はじめてじまん

はじめに読もう！

SUGAR & ROCKETS™

読みかたじまん

解説書について

『Pocketじまん』の解説書は、2冊に分かれているよ。いま読んでいるほうが「**はじめてじまん**」、もう1冊のほうが「リファレンスマニュアル」なんだ。見るからに違うよね。

「**はじめてじまん**」では、基本的なことを順を追ってわかりやすく説明しているから、とりあえず読みながら遊んでみるのがいいと思うな。

基本的な遊びかたがわかったら、好きなようにいろいろ試してみよう。何かわからないことがあったら「リファレンスマニュアル」で調べてみると、説明が書いてあるかもしれないよ。

じゃあ、そんな感じで。

For Japan Only | プレイヤー 1人 | メモリーカード 15ブロック | PocketStation対応 15ブロック

SCPS 10104

もくじじまん

はじめてじまんのもくじ

Memo

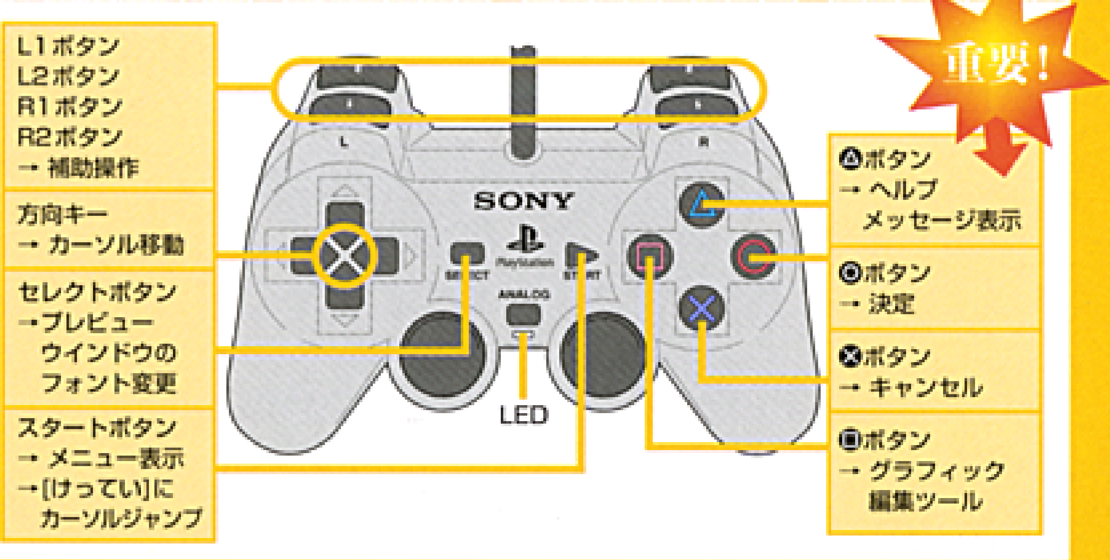


操作方法じまん

アナログコントローラ

『Pocketじまん』は、アナログコントローラを使ってもブルブル振動しないから、水でいっぱいになったコップを持ちながらでも安心だよ。あと左右スティックも使わないから、LEDは消灯させておこう。

まとめると「わからなくなったら⊿ボタン」ってことだね。



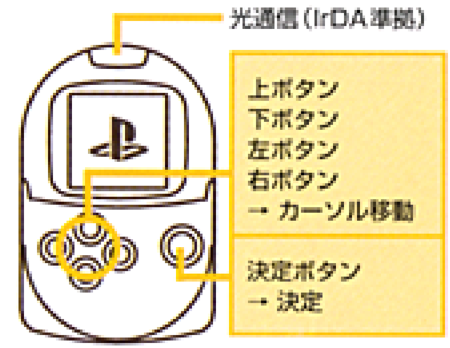
コントローラ



コントローラを使うときの操作方法も、アナログコントローラのときと同じなんだ。同じじゃツマンナイって人もガマンしてね。

ポケットステーション

ポケットステーションで遊ぶときは、こんな感じ。簡単だよね？



※ポケットステーションにセーブされているデータを消したいときは、ポケットステーションにタイトル画面または時計画面が表示されている状態でメモリーカード差込口1または2に差し、ディスクを入れずにプレイステーションを起動後[メモリーカード]を選択、表示されるメモリーカード画面で[DELETE]を選び、消したいデータを指定してください。

※ゲーム中のポケットステーションにタイトル画面を表示するには、決定ボタンをしばらく押し続けると表示されるメニューから[EXIT]を選択し、ゲームを終了してください。メニューで[CONTINUE]を選択するとゲームに戻ります。

※ポケットステーションを時計画面に戻すには、ゲーム終了後、タイトル画面が表示されている状態で右ボタンまたは左ボタンを押してください。

※ポケットステーションでゲーム中に30秒間無操作状態になると省電力モードになり、画面に何も表示されなくなります。省電力モードからゲームに戻るには、決定ボタンを押してください。

遊びかたじまん

タイトルメニューから[あそぶ]を選ぶ

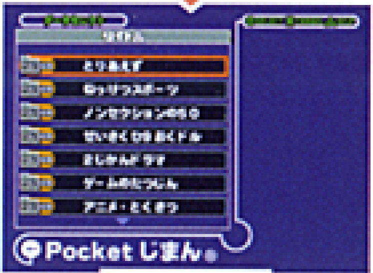
『Pocketじまん』のCD-ROMには、たくさんのゲームが入っているんだ。とりあえず、気に入ったゲームで遊んでみよう。



まずは、『Pocketじまん』を起動して、タイトルメニューから[あそぶ]を選んでね。

遊びたいデータを選ぶ

[あそぶ]を選ぶとデータセレクト画面になるから、遊びたいジャンルを決めよう。ジャンルの中にはいろんなゲームがあるんだ。タイトルを見たり、△ボタンの説明を読んだりして、遊びたいゲームを選んでね。



プレイ環境を選ぶ

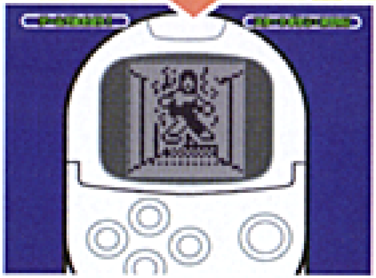
ゲームを選んだら、さっそく何で遊ぶかを決めよう。なんと、プレイステーションでもポケットステーションでも遊べるんだ！
ポケットステーションを選んだときはセーブが終わるまで待ってから抜いてね。



バリバリ遊ぶ

さあ、いよいよゲームスタート！
バリバリ遊ぼう。

ゲームをやめたいときは、プレイステーションならスタートボタンを押してみてね。ポケットステーションのときのことは、３ページで説明したよ。読んだよね？



アレンジじまん

タイトルメニューから[つくる]を選ぶ

『Pocketじまん』のCD-ROMに入っているゲームを改造したくなったら、すかさずアレンジ！　好きなように改造できるよ。



まずは、『Pocketじまん』を起動して、タイトルメニューから[つくる]を選んでね。

アレンジしたいデータを選ぶ

[つくる]を選ぶとおなじみのデータセレクト画面になるから、改造したいゲームを選ぼう。今回は[アニメ・とくさつ]の[くまのサカナとり]を選んでおいてね。



ゲームを選ぶとアレンジセレクト画面になるよ。

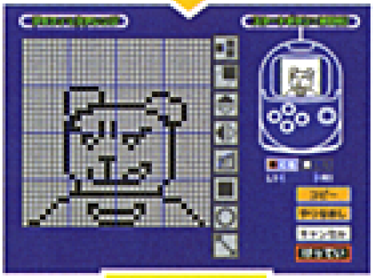
オープニングをアレンジする

アレンジセレクト画面では、どこを改造するか決めるんだ。今回は、オープニングのグラフィックを改造するから、[オープニングアレンジ]を選ぼう。オープニングのデータに赤いワクがついたら、もう一度◎ボタン。



最初に、オープニングのサウンドを決めるよ。好きなサウンドを選んでね。

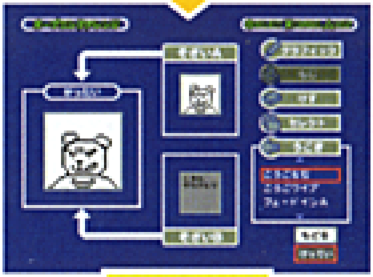
次に、メニューから[グラフィック]を選んで、グラフィックアレンジ画面に進もう。



L1ボタンとR1ボタンで色を変えながら、◎ボタンでグラフィックを改造して、終わったらスタートボタン→◎ボタン。

アレンジを終わる

グラフィックアレンジが終わったら、オープニングアレンジ画面になっているよね？　オープニングアレンジ画面でスタートボタンを押して[けってい]にカーソルをジャンプ、◎ボタンを押すとアレンジ完了。お疲れさま。



ゲームをセーブする

せっかく改造したんだから、セーブしておきたいよね。アレンジを終わらせると、データセーブ画面になるよ。

15ブロックの空きがあるポケットステーションやメモリーカードを差して、[セーブ]を選ぼう。



まとめじまん

操作方法のまとめ

・わからなくなったら△ボタンを押そう
・アナログコントローラのLEDは消灯させておこう
・ポケットステーションの取扱説明書をちゃんと読もう

遊びかたのまとめ

・いろんなゲームで遊んでみよう
・自分だったらどう作るか考えながら遊んでみよう
・気に入らないときは、苦情をいわずに改造しよう

アレンジのまとめ

・まずは、簡単な改造からはじめよう
・アレンジしたゲームは、セーブして遊んでみよう
・詳しい説明は「リファレンスマニュアル」を読もう

今後の目標

・自分でゼロからゲームを作ってみよう

GARAGE http://www.scei.co.jp/

"GARAGE"はインターネット上で"PlayStation"の最新情報をお届けする、Sony Computer Entertainment Inc.のホームページです。

http://www.sugar-rockets.co.jp

Pocket じまん®

SCPS 10104

ポケットじまん

リファレンスマニュアル

PlayStation

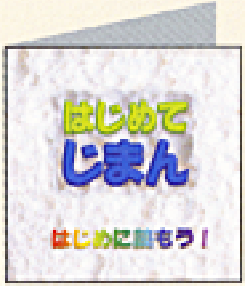
POCKET JIMAN
REFERENCE MANUAL

A.D.2000 EDITION

解説書の読みかた

『Pocketじまん』の解説書は、初心者向けの「はじめてじまん」と検索用の「リファレンスマニュアル」の2冊に分かれています。この冊子は、「リファレンスマニュアル」です。

「はじめてじまん」について



「はじめてじまん」には、基本的な遊びかたが順を追って説明されています。最初は、「はじめてじまん」を読みながらプレイしてください。

「はじめてじまん」を読んで基本を理解したら、自分の好きなようにいろいろと試してみましょう。遊んでいるうちにコツがつかめてくるはずです。

「リファレンスマニュアル」について



「リファレンスマニュアル」には、『Pocketじまん』をプレイ中に表示される各画面やゲームの遊びかたが詳しく説明されています。

画面の説明を読みたいときは27～30ページの画面インデックスを、用語を調べたいときは31～32ページの索引を参照してください。

ポケットじまん

リファレンスマニュアル

CONTENTS

POCKET JIMAN

1

[reference manual]



POCKET JIMAN
REFERENCE MANUAL

A.D.2000 EDITION

画面詳説



❶タイトル画面 [title screen]



プレイステーションに『Pocketじまん』の**CD-ROM**をセットして電源を入れると、**じまんダンサーズ**とともに表示される画面。
スタートボタンを押すと、タイトルメニューが表示される。

❷タイトルメニュー [title menu]



タイトル画面でスタートボタンを押すと表示されるメニュー。ゲームを**アレンジ**するには［つくる］を、遊ぶには［あそぶ］を選択する。メニューを選択すると、データセレクト画面が表示される。

❸データセレクト [data select]



CD-ROMや**スロット1/2**に差してあるポケットステーション/メモリーカードに記録されているゲームの一覧画面。
CD-ROM内のゲームは、ジャンルごとにフォルダに分類されている。フォルダを選択すると、ゲーム一覧が表示される。
ゲーム一覧では、画面左側にタイトルが、右側に**ゲーム構成**が表示され、△ボタンを押すとゲームの説明が画面下に表示される。［つくる］モードのときに［あたらしいゲーム］を選択すると、ゼロからゲームを作ることができる。

tips & tricks

★タイトル

ソフトの名前。この場合のタイトルとは、もちろん「Pocket じまん」のこと。
タイトルがないと、「ほら、あのポケットステーションのゲームを作るプレイステーションのソフト」などと、説明が長くなってしまう。タイトルとは偉大なものである。

★CD-ROM

コンパクト・ディスク・リード・オンリー・メモリー（Compact Disc Read Only Memory）の略。
直径が12cm に決まっているので、手近なところに物差しがないときに便利。プレイステーション用のCD-ROM は、裏面が黒くなっている。

★じまんダンサーズ

「Pocket じまん」のタイトルを飾るダンサー集団。
ダンスによって何かを自慢しているようだが、詳細は不明。メンバー間で微妙に踊りがズレているのが愛らしいと評判になっている。ヒマなときにでも、全部で何人いるか数えてみよう。

★アレンジ

ここでは「編集」のこと。「Pocket じまん」では、ゼロからゲームを作る場合もアレンジという。
音楽業界では「編曲」という意味で使われ、アレンジを職業としているアレンジャーは、なぜかモテる。ということで、「Pocket じまん」の名アレンジャーになれば、きっとモテるハズだ。

★スロット

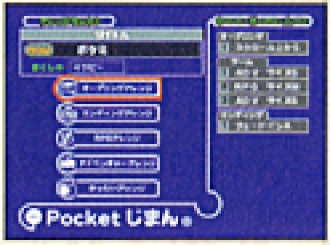
プレイステーション前面にあるメモリーカード差込口のこと。向かって左側がスロット1 、右側がスロット2 になっている。プレイステーション本体を立てたり裏返したりして使っているときはこの限りではないが、そんな風には使わないように。

★ゲーム構成

そのゲームを構成しているオープニング、ゲームパート、エンディングの一覧。
RPGパートとアドベンチャーパートにはS/M/L のサイズ表示がある。基本的には、グラフィックを使うとサイズが大きくなる。

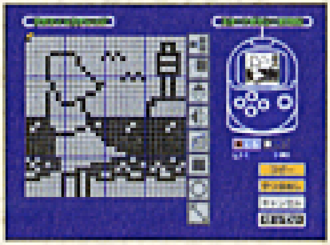


④アレンジセレクト [arrange select]



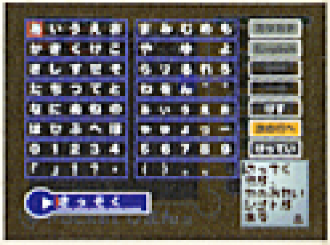
ゲームのどの部分を編集するかを選択する画面。
画面左上に現在選択中のゲームのタイトルと作者が、画面右にゲーム構成が表示される。アレンジモード決定後、画面右側のゲーム構成から編集する**パーツ**を選択する。すでにあるパーツの前後に新しいパーツを追加することもできる。
容量がいっぱいになっていると新しいパーツを追加できないが、[がったいアレンジ]を選択すると不要なパーツを削除できる。

⑤グラフィックアレンジ [graphic arrange]



グラフィックを編集する画面。画面左側のキャンバスで○ボタンを押すと、現在の色でドットを打つ。L1ボタン/R1ボタンを押すと、ペンの色を変更する。**キャンバスで**□ボタンを押すと**編集ツール**へカーソルが移動する。画面右下のメニューから[コピー]を選ぶとデータセレクト画面になり、コピー元のゲームを選択、現在のキャンバスにグラフィックをコピーできる。[やりなおし]を選択するとキャンバスがひとつ前の状態に戻り、[キャンセル]を選択すると編集結果を破棄して前の画面に戻る。アレンジを終了するときは、[けってい]を選択する。

⑥テキストアレンジ [text arrange]



テキスト(文字)を編集する画面。画面右下のプレビューウインドウに現在の状態が表示される。文字のあるところで○ボタンを押すと、その文字が文字入力カーソルの位置に挿入される。×ボタンで直前の文字を削除、L1ボタン/R1ボタンで文字入力カーソルを移動、L2ボタン/R2ボタンで文字種を変更できる。セレクトボタンを押すと、プレビューウインドウに表示されるフォント（書体）が切り替わる。

tips & tricks

★パーツ

オープニング、RPGパート、アドベンチャーパート、エンディングの総称。
「Pocketじまん」では、複数のパーツを組み合わせてゲームを作る。
ちなみに、タイ王国の通貨はバーツ。首都はバンコク。トムヤムクンがおいしい。

★容量

「Pocketじまん」で扱えるゲームの大きさのこと。
およそオープニングx1、アドベンチャーLx2、エンディングx2でいっぱいになる。容量がいっぱいになったときは、グラフィックをテキストにするとなんとかなることもあるかもしれない。

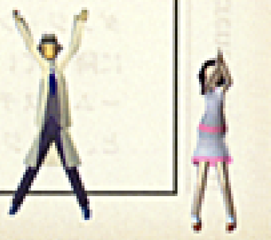
★キャンバス

本来は、絵を描くための布のこと。ここでは、グラフィックを描くための画面領域を指す。
領域の大きさは32ドットx32ドット。白と黒の2色使えるので、2の1024乗種類のグラフィックが描ける計算になる。きっと、とても大きな数だろう。

★編集ツール

グラフィックアレンジ画面で◉ボタンを押すと選択できるさまざまな機能。
各ツールを選択後、選択範囲の開始点で◉ボタン、終了点まで移動して◉ボタンを押すと実行される。選択できるメニューは次の通り。

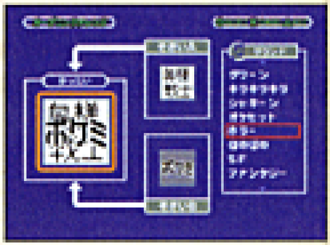
コピー	選択範囲のコピー
いどう	選択範囲の移動
上下ミラー	選択範囲の上下反転
左右ミラー	選択範囲の左右反転
かいてん	選択範囲の右90°回転
しかく	選択範囲の塗りつぶし
まる	選択範囲の内側に円を描画
ちょくせん	直線を描画



❼ オープニングアレンジ〜サウンド エンディングアレンジ〜サウンド

[opening sound arrange]
[ending sound arrange]

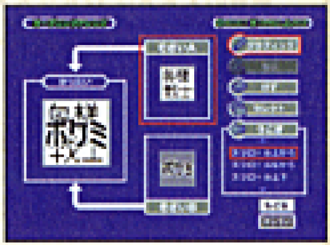
ゲームの**オープニング**や**エンディング**の**サウンド**を選択する画面。△ボタンを押しているあいだ、カーソル位置のサウンドが再生される。サウンドを決定すると、オープニング/エンディングアレンジ画面になる。



❽ オープニングアレンジ エンディングアレンジ

[opening arrange]
[ending arrange]

ゲームのオープニングやエンディングを編集するモード。オープニングやエンディングには、A/Bふたつの**素材**があり、それぞれにグラフィックやテキストを対応させることができる。[セレクト]を選択すると、編集する素材が切り替わる。[グラフィック]や[もじ]を選択すると、対象となっている素材を編集する。[うごき]では、素材Aと素材Bの重なりかたを変更できる。素材Bのグラフィックでは、ペンの色として[とうめい]が選択できる。[とうめい]部分は、素材Aがそのまま使われる。



❾ RPGアレンジ〜ダンジョンセレクト

[dungeon select]

ゲームのRPG部分の**ダンジョン**タイプを選択する画面。
ダンジョンタイプには、上に登っていく[とうダンジョン]と下に降りていく[ちかダンジョン]がある。どちらを選択してもゲームシステム的には違いはない。ダンジョンタイプを決定すると、ダンジョンアレンジ画面になる。



tips & tricks

★オープニング

ゲームの最初にタイトルなどを表示するパーツ。
ゲームパートではできないスクロールなどの特殊効果が使えるので、いくつもつなげてゲーム本編として利用してもおもしろい。

★エンディング

ゲームの最後にスタッフなどを表示するパーツ。機能はオープニングと全く同じ。
市販のゲームでは、スタッフロールが流れることが多いが、スタッフロールから作り始めると、それだけで満足してしまうこともあるので注意したい。

★サウンド

音楽や効果音のこと。
『Pocketじまん』では、「シャキーン」などのわかりやすい名前がついている。同じグラフィックやテキストを使っていても、音が違うと雰囲気が変わるので、サウンド選びは慎重に。

★素材

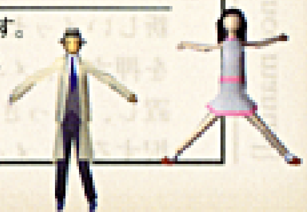
オープニングやエンディングに使われるグラフィックやテキストのこと。
ふたつの素材を組み合わせることで、アニメーション、テロップなどを表現できる。いろいろな動きを試してみて、自分だけのテクニックを見つけよう。

★ペン

キャンバスに絵を描くためのカーソルのこと。
Ⓐボタンを押すと、カーソルの位置が選択中の色になる。間違えたときは、色を変えて上書きすること。
本物のペンと違い、インク切れがない。

★ダンジョン

本来は、中世の城にあった地下牢のこと。ここでは、RPGパートの舞台となる迷路を指す。
『Pocketじまん』では、複数の階層に分かれたダンジョンを作ることができる。各階層はフロアと呼ばれ、フロアには上の階または下の階につながる階段がある。

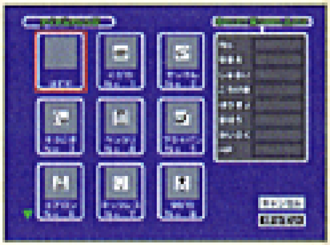


⑩RPGアレンジ～ダンジョンアレンジ [dungeon arrange]



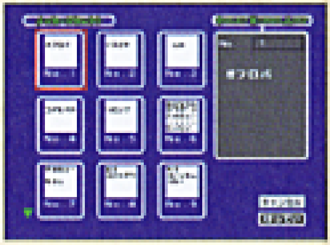
RPGの舞台となるダンジョンを編集する画面。方向キーで場所を選んで◎ボタンを押し、そこに何を配置するかを画面右のメニューから選択する。[**たからばこ**]を選択するとアイテムアレンジ画面が、[**メッセージ**]を選択するとメッセージセレクト画面がそれぞれ表示される。[**ボス**]やダンジョン内を動いている**モンスター**を選択すると、モンスターアレンジ画面となる。L1ボタン/L2ボタンで編集するフロアを、R1ボタン/R2ボタンで視点を変更できる。スタートボタンを押すと、メニューが表示される。

⑪RPGアレンジ～アイテムアレンジ [item arrange]



ダンジョンに配置する[たからばこ]に入れる**アイテム**を編集する画面。すでにあるアイテムから選択するか、[しんき]を選んで新しいアイテムを作る。アイテムを選択して◎ボタンを押すと、メニューが表示される。[おく]を選択すると配置し、[てっきょ]を選択すると撤去する。メニューから[パラメーター]や[グラフィック]を変更できる。かぎの入った宝箱は、[かぎつき]の[とびら]を配置するときに場所を決める。

⑫RPGアレンジ～メッセージセレクト [message select]



ダンジョンに配置する[メッセージ]を編集する画面。
すでにあるメッセージから選択するか、[しんき]を選んで新しいメッセージを作る。メッセージを選択して◎ボタンを押すと、メニューが表示される。[おく]を選択すると配置し、[てっきょ]を選択すると撤去する。[アレンジ]を選択すると、メッセージの内容を編集できる。

t i p s & t r i c k s

★たからばこ

RPGには欠かせない、アイテムの入っている箱のこと。
誰が何の目的で置いているのかわからないが、見つけた人が中のものを自分のものにしていいというルールがあるようだ。実生活で何かを拾ったら、きちんと交番に届けよう。

★メッセージ

ダンジョンを歩いているときに自動的に表示されるテキストのこと。
ヒントとしてはもちろん、どこからか聞こえてくる音や声などを表すのにも使える。普通に道を歩いていて声が聞こえてきたらかなり恐いが、RPGだからいいのである。

★ボス

この場合は、上司ではなく、敵キャラクターの中でも強いモンスターのこと。
「Pocketじまん」では、ボスは配置した場所から動かない。きっとパントマイムが得意なのだろう。
ダンジョン内を動いているのは、ざこモンスター。

★ざこ

本来は、小さな魚のこと。
「Pocketじまん」では、敵キャラクターの中でも弱いモンスターを指す。配置されたフロアのどこに現れるかわからない上、倒しても何度も出現する。

★モンスター

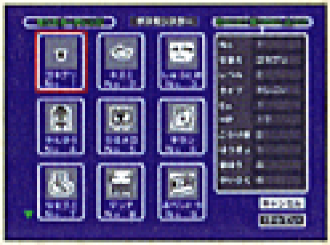
RPGには欠かせない、敵キャラクターのこと。常に負ける運命にある、哀しい仕事である。
身の回りにいるちょっと気に入らない人をモンスターにしてみるのもいいかもしれないが、その人に見せてしまうと本当の戦闘になってしまう可能性があるので気をつけよう。

★アイテム

かぎや武器などの道具のこと。
「Pocketじまん」では、たからばこに入っている。かぎを置くときは、よく考えて置かないと先に進めないゲームになってしまうこともある。それは困る。

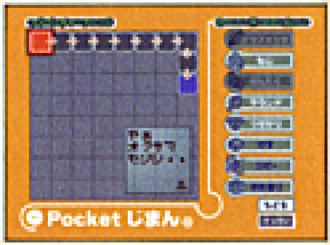



⑬RPGアレンジ～モンスターアレンジ [monster arrange]



ダンジョンに配置する［ざこモンスター］や［ボスモンスター］を編集する画面。現在、フロアにいるモンスターは青く表示される。編集したいモンスターを選んで◎ボタンを押すと、メニューが表示される。［とうじょう］を選択すると配置し、［たいじょう］を選択すると撤去する。メニューから［**パラメーター**］や［グラフィック］を変更できる。

⑭アドベンチャーアレンジ [adventure arrange]



ゲームのアドベンチャー部分を編集するモード。画面左の**ボックス**群から編集したいボックスを選んで◎ボタンを押し、右のメニューを選択する。**ストーリー**は必ず左上のボックスから始まり、左/右/下のボックスにつなげながら作っていく。

ボックスで✕ボタンを押すと削除になり、△ボタンを押しているあいだ設定されているサウンドが再生される。R2ボタンを押しているあいだプレビューウインドウが消え、セレクトボタンを押すとプレビューウインドウに表示されるフォント（書体）が切り替わる。スタートボタンを押すと［けってい］にカーソルがジャンプする。［けってい］で◎ボタンを押すとアレンジが終了し、それぞれのエンディングを、そこでゲームが終わる［**おわり**］か先に続く［**つづく**］のどちらかに設定する。

⑮アドベンチャーアレンジ～せんたく [divergence]



分岐するボックスを設定するメニュー。

選択肢となるテキストを入力後、分岐先のボックスをふたつ決定する。両方の選択肢を同じボックスにつなげることもできる。テキストの1行目が質問、2～3行目が選択肢1、4～5行目が選択肢2となる。

tips & tricks

★パラメーター

あるものの特徴を表したもの。身長や体重なども、一種のパラメーターといえる。
「Pocketじまん」では、モンスターの名前はもちろん、レベルとタイプを選ぶことで、倒したときの経験値(Ex.)やHP(体力)などを決めることができる。

★経験値

どの程度の経験をつんだかを数字で表したもの。
基本的に、RPGでは、モンスターを倒すと得られることになっている。また、一定以上の経験値がたまるとレベルアップすることになっている。どうしてかはわからない。

★ボックス

アドベンチャーの一場面に対応したマスのこと。
ボックスには、一画面分のグラフィックかテキストを対応させることができる。場面が終わると、そのボックスから出ている矢印の方向にあるボックスへと場面転換される。

★ストーリー

物語のこと。ここでは、アドベンチャーの話の流れを指す。
古くから優れたストーリーを作るために、序破急、三一致、心技体など、さまざまなテクニックが考えられてきた。最後のはちょっと違うかもしれない。

★[おわり]と[つづく]

アドベンチャーパートの終わりかたの種類。
次に進む場所がないボックスは青く表示され、終わりかたを設定できる。もちろん、分岐によって複数の青いボックスができても構わない。

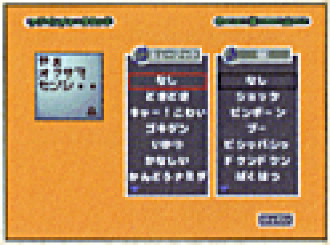
★分岐

ここでは、ふたつの選択肢からひとつを選び、選択によって話の流れを変えること。
人生においても分岐となる選択は、いくつもあるが、ゲームと違ってやり直しがきかないために、自分の選択が間違っていたのかどうか永遠にわからない。



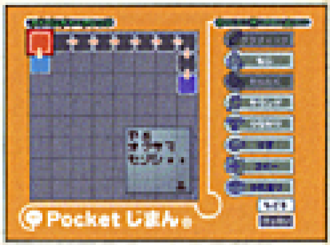

⑯アドベンチャーアレンジ～サウンド [sound]

そのボックスが表示されたときに鳴るサウンドを設定するメニュー。
［ミュージック］か［SE］のどちらかひとつだけを設定できる。
△ボタンを押しているあいだ、カーソル位置のサウンドが再生される。



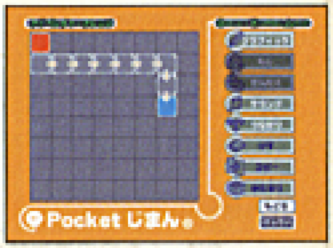
⑰アドベンチャーアレンジ～つながり [link]

ボックスの**つながり**を設定/変更するメニュー。
選択したボックスがつながるボックスを決定する。つながりの矢印を**双方向**に重ねることはできない。



⑱アドベンチャーアレンジ～かたまり [group]

複数のボックスをまとめて移動するメニュー。
まとめて移動したいボックスを方向キーでなぞっていき◎ボタンを押すと、**かたまり**のまま移動できる。移動先にボックスがあると移動できない。



tips & tricks

★ミュージック

音楽のこと。いわゆるBGM。
連続したボックスに同じミュージックを設定すると、場面が変わっても音楽が途切れずに流れる。

★SE

通常、システムエンジニアなどを意味する場合もあるが、ここではサウンドエフェクト(効果音)のこと。
SEを効果的に使えるようになると、ゲームの完成度がぐっと高くなる。
音を意識しながら市販のゲームをプレイしてみると、SEの重要性がわかるハズだ。

★つながり

次に表示するボックスを表す矢印のこと。
つながるボックスは、左/右/下のみ。ストーリーは、左上のボックスから下に向かって流れていく。
このような構造のことをフォールダウンモデルと呼ぶ業界もあるかもしれない。

★双方向

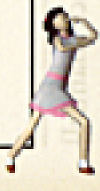
どちらの向きにも、という意味。
英語ではインタラクティブといい、ゲームの特徴を論じるときや、ちょっとカッコつけたいときに使う。カッコつけることと、他人がカッコいいと思うことは別問題。

★かたまり

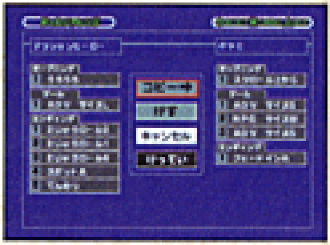
ここでは、複数のボックスをまとめたもののこと。
645年6月に蘇我氏を倒して大化の改新を行ったのは中臣鎌足(かまたり)。のちの藤原鎌足である。
キーワードは、公地公民、租庸調、律令体制など。勉強になるなあ。

★埋め草

ここのように、スペースが余ってしまったところを埋めるための記事や原稿のこと。
新人記者は埋め草ばかり書くことになるが、のちに名を残すと語り草になる。
ちなみに春の七草は、せり、なずな、ごぎょう、はこべ、ほとけのざ、すずな、すずしろ。全部食べられる。

⑲ がったいアレンジ [united arrange]



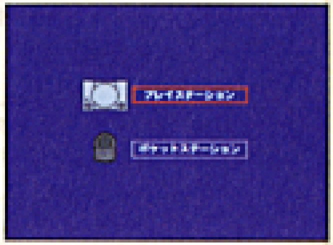
複数のゲームから一部のパーツをコピーして新しいゲームを作るモード。読みこんだゲームが左側に、現在編集中のゲームが右側に表示される。[コピー→] を選択すると左から右にパーツをコピーする。容量がいっぱいになっているとパーツをコピーできない。[けす] を選択すると、不要なパーツを**削除**できる。[けってい] を選択すると、さらにパーツを追加するか**セーブ**するかを選ぶメニューが表示される。

⑳ データセーブ [save game]



ゲームをポケットステーションやメモリーカードにセーブする画面。セーブ前に [タイトル] [さくしゃ] [コメント] を変更できる。[セーブ] を選択しセーブするスロットを決めると、ポケットステーションやメモリーカードにゲームがセーブされる。ゲームをセーブするためには、15**ブロック**の空きが必要。

㉑ プレイ環境セレクト [target select]



選択したゲームの**プレイ環境**を選択する画面。
[あそぶ] モードでゲームを決定すると表示される。
プレイステーションで遊ぶか**ポケットステーションで遊ぶ**かを選択する。[プレイステーション] を選択したときはプレイステーションプレイ画面が、[ポケットステーション] を選択したときはデータセーブ画面が表示される。

t i p s & t r i c k s

★削除

消すこと。
不要なパーツを削除したいときは、[がったいアレンジ]を選択して、パーツを[けす]。パーツを削除したいだけなら、[がったいアレンジ]で選択するゲームは何でもいい。

★セーブ

ここでは、ポケットステーションやメモリーカードにゲームを保存すること。アレンジしたゲームはセーブしないと遊べないので注意。
野球でいうセーブについては、定義が面倒なので説明省略。自分で調べよう。

★ブロック

ポケットステーションやメモリーカードでデータを管理する単位。
ポケットステーション、メモリーカードともに最大15ブロックなので、「Pocketじまん」のゲームをセーブするには丸ごと使う必要がある。「Pocketじまん」のデータには上書き可能。

★プレイ環境

つまりは、何を使って遊ぶか、ということ。「手に決まってるじゃん」などと思った人は生きかたを考え直そう。素直が一番ですよ。
プレイステーションとポケットステーション、どちらでプレイしても内容は同じ。

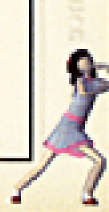
★ポケットステーションで遊ぶ

ポケットステーションで遊ぶ前に、ゲームをセーブする必要がある。
すでにゲームがセーブされているときは、上書きになるので気をつけよう。もちろん、上書きのときは、確認ウィンドウが表示されるので、[はい]か[いいえ]を選ぶこと。

★ウィンドウ

ゲームでは、情報やメッセージを表示するための区切られた領域のこと。本来の意味は、窓。
画面内に窓が開くように表示されることからウィンドウと呼ばれる。
「Pocketじまん」では、△ボタンを押すと画面下にヘルプウィンドウが表示される。





㉒プレイステーションプレイ画面 [PlayStation view]



選択したゲームをプレイステーション上でプレイするための画面。ポケットステーションのグラフィックの中にポケットステーションプレイ画面が表示され、方向キーと◎ボタンでプレイする。スタートボタンを押すとメニューが表示される。メニューを閉じてゲームを続けるには［つづける］を、ゲームを終わるには［おわる］を選択する。［アレンジ］を選択するとアレンジセレクト画面、［セーブ］を選択するとデータセーブ画面が表示される。

㉓ポケットステーションプレイ画面 [PocketStation view]



選択したゲームをポケットステーション上でプレイするときの画面。上下左右ボタンと決定ボタンでプレイする。
「Pocketじまん」のタイトル画面で決定ボタンを押し、ポケじまメニューのゲームのタイトルが表示されている画面で決定ボタンを押すとゲームが開始される。ゲームを終わるには、決定ボタンをしばらく押し続けてメニューを表示させ、［EXIT］を選択する。［CONTINUE］を選択すると、ゲームに戻る。

㉔オープニング [opening]



ゲームのオープニング。
◎ボタンまたは決定ボタンを押すと、次に進む。

tips & tricks

★プレイステーションプレイ画面

プレイステーションプレイ画面のように、本来のプレイ環境ではないハードで遊べるようにすることをエミュレートと呼ぶ。エミュレートとは、英語で「真似る」という意味。表示されるポケットステーションのグラフィックが、太って見えるのは気のせいのハズだ。

★ハード

ゲーム機やコンピュータなどの機械のこと。
一般には、ソフトがないと意味がないものを指すことが多い。その意味では、ビデオデッキやソフトクリームなどもハードである。

★ソフト

ゲーム機やコンピュータなどのハードで使えるプログラムのこと。ビデオデッキの場合は、映画や録画したテレビ番組のこと。ソフトクリームの場合は、アイスクリーム部分のこと。
ハードは確かに硬いが、ソフトがやわらかいとは限らないのが難しいところである。

★ポケじま

「Pocketじまん」の略称。
制作スタッフが呼ぶ略称と、一般に呼ばれる略称が異なる場合も多いが、「Pocketじまん」は大丈夫だろう。何が大丈夫かよくわからないが。

★EXIT

本来は、出口のこと。ここでは、ゲームを中断して「Pocketじまん」のタイトル画面に戻ることを意味している。「Pocketじまん」のタイトル画面でポケットステーションの左ボタンや右ボタンを押すと、時計画面が表示される。

★CONTINUE

ここでは、ゲームを中断せずにプレイを再開すること。
ゲームでは、一般的にゲームオーバー後に続けてプレイすることをCONTINUEと呼ぶ。最後のEを忘れがちなので注意したい。



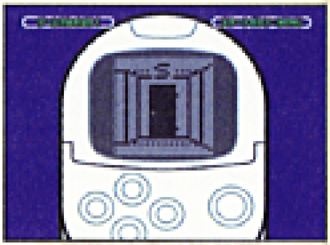


㉕RPGパート～名前入力 [input name]



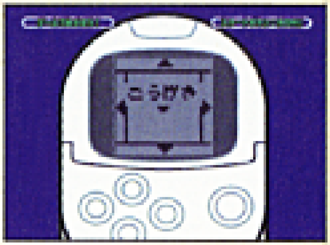
ゲームのRPG部分の最初に**主人公の名前**を入力する画面。
名前を入力後、文字リストの一番下にある［OK］を選択するとRPGが開始される。

㉖RPGパート [RPG]



ゲームのRPG部分。ダンジョン内では、方向キー上または上ボタンで前進、方向キー左右または左ボタンと右ボタンで方向転換、方向キー下または下ボタンで振り向く動作となる。◉ボタンまたは決定ボタンを押すと**RPGパートメニュー**が表示される。選択肢がある場合は、方向キー上下または上ボタンと下ボタンで項目を選び、◉ボタンまたは決定ボタンで決定する。クリアアイテムを手に入れると、クリアとなる。

㉗RPGパート～戦闘 [battle]



モンスターとの**戦闘**画面。
方向キーまたは上下左右ボタンで**コマンド**を入力する。上で攻撃、下で防御、左で魔法、右で回復。コマンドをふたつ入力すると確認が表示され、よければ［Ok］、変更するなら［No］を選択する。
戦闘中にHPが0になるとゲームオーバーとなる。戦闘が終了すると、HPは全回復する。

tips & tricks

★主人公の名前

RPGパートを冒険するキャラクターの名前。
つい「ああああ」などと入力してしまいがちだが、せっかく遊ぶならちゃんと考えた名前にしよう。考えるのが面倒なら、自分の名前でも入力しておけば？

★RPGパートメニュー

RPGパートで◎ボタンまたは決定ボタンを押すと表示されるメニュー。
選択できるメニューは次の通り。

マップ	現在のフロアのマップを表示
アイテム	[ぶき] [ぼうぐ] [かぎ] の確認と装備
つよさ	主人公の職業、LV(レベル)、経験値、HP(体力)、攻撃力、防御力、魔法力、回復力を表示
もどる	ゲームに戻る

★職業

ここでは、RPGパートの主人公キャラクターに設定された職業のこと。
戦士、魔導士などの職業によって、主人公のパラメータが変化する。初めのうちは選択できないキャラクターもあるが、ずっと遊んでいれば、きっといつかは使えるようになる。

★戦闘

RPGパートでのモンスターとの戦いのこと。
戦闘中は、方向キーまたは上下左右のボタンでコマンドを入力する。攻撃、防御、魔法、回復の効果の大きさは、RPGパートメニューの [つよさ] で確認できる。

★コマンド

命令のこと。RPGパートでは、攻撃、防御、魔法、回復を選択できる。
「コマンドー」と最後を伸ばすと、軍隊における奇襲部隊を指すので、発音するときには注意が必要だ。コテメンドーだと、剣道である。くだらん。

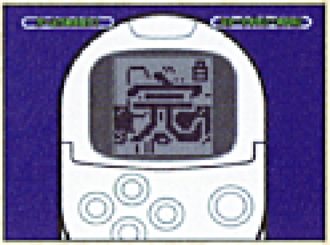


㉘ アドベンチャーパート [adventure]



ゲームのアドベンチャー部分。
◉ボタンまたは決定ボタンを押して画面を進めていく。選択肢がある場合は、方向キー上下または上ボタンと下ボタンで項目を選び、◉ボタンまたは決定ボタンで決定する。

㉙ エンディング [ending]



ゲームのエンディング。見ているだけで次に進む。
◉ボタンまたは決定ボタンを押すと早送りできる。エンディングを見終わるとゲームの最初に戻る。

㉚ ポケじまメニュー [pocke-jima menu]



ポケットステーションに『Pocketじまん』のデータがセーブされていると表示されるメニュー。
上ボタンと下ボタンでメニューを選択し、決定ボタンで決定する。
ゲームタイトルを選択するとゲームが始まり、[Pocketチャット][GAMEつうしん]を選択すると、それぞれのモードに移る。

マニアックに極める！
『Pocketじまん』完全資料

■RPGパート 設定集

主人公の職業

職業	成長	攻撃	防御	魔法	回復
せんし	★★★	★★★★★	★★★★★	★	★
まどうし	★★★	★	★	★★★★★	★★★★
そうりょ	★★★	★★	★★	★★★	★★★★★
ませんし	★★	★★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★
？	★★★	★★★★	★★★★	★★★	★★★★
？	★★★	★★★★★	★★★	★★★	★★★
？	★★★★	★★	★★	★★★★★	★★
？	★★★	★★	★★★★★	★★★	★★★★★
？	★★★★★	★★★★★	★★★	★★★★★	★★★★★

モンスタータイプ

タイプ	攻撃	防御	魔法	回復	HP	攻撃思考	回復思考
せめまくり	★★★★★	★★★★	★★	★	★★★★	攻・	★
まほうだけ	★★	★★	★★★★★	★	★★★	・魔	★
かたい	★★★	★★★★★	★★★★	★★★★★	★★★★	攻・	★★★
ふつう	★★★	★★★	★★★	★★★	★★★	攻魔	★★★
かしこい	★★★	★★★	★★★★	★★★★	★★★	攻魔	★★★★★
マジねばる	★★★	★★★★	★★★	★★★★★	★★★★★	攻魔	★★★★
わんりょく	★★★★★	★★★★	★★★	★★★★	★★★★	攻魔	★★★
テクニカル	★★★	★★	★★★★★	★★★★	★★★★	攻魔	★★★
かんぺき	★★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★★	攻魔	★★★★★

■パーツサイズの目安

RPG

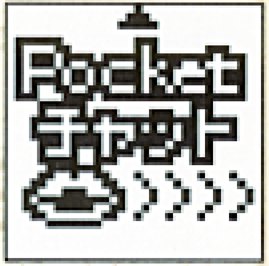
サイズ	フロア数	モンスター
S	1～10F	0～10匹
M	11～15F	11～20匹
L	16～20F	21～30匹

ADV

サイズ	グラフィックボックス
S	0～8個
M	9～32個
L	33～64個



㉛ Pocketチャット [pocket chat]



2台のポケットステーションで絵や文字のメッセージをやり取りするモード。左ボタンと右ボタンでメッセージを選択し、決定ボタンを押すと、メニューが表示される。上下左右のボタンが各メニューに対応している。
[おくる]を選択すると、メッセージを送信する。[かく]を選択すると、メッセージを変更できる。絵の編集時は、画面下の[やめる]で決定するとキャンセルに、[Ok]で決定すると決定となる。文字の編集時は、文字リストの一番下にある[OK]を選択すると決定となる。文字は、最大25文字まで入力できる。[やめる]を選択すると、ポケじまメニューに戻る。[もらう]を選択すると、メッセージを受信する。

㉜ GAMEつうしん [game communication]



2台のポケットステーションで「Pocketじまん」のゲームデータをやり取りするモード。上下左右のボタンが各メニューに対応している。[おくる]を選択すると、現在セーブされているゲームデータを送信する。[やめる]を選択すると、ポケじまメニューに戻る。[もらう]を選択すると、ゲームデータを受信する。ゲームデータを受信すると、セーブされているゲームデータが上書きされる。ゲームデータの送受信には、3分程度必要。

> メッセージやゲームデータのやり取りをするときは、2台のポケットステーションをできるだけ近づけ、光通信部を向かい合わせにしてください。強い日光の下などでは、失敗することもあります。

tips & tricks

★チャット

本来は、軽いおしゃべりのこと。転じて、コンピュータなどを使って行う、文字でのおしゃべりのことを指すようになった。
「Pocketじまん」では、文字だけでなく絵もやり取りできる。

★受信/送信

メッセージやゲームを受け取ることを受信、送ることを送信という。
受信/送信は、ポケットステーション上部の光通信部を使って、IrDA規格で行われる。受信/送信を確実に行うには、2台のポケットステーションをできるだけ近づけること。

★IrDA

チャットやGAMEつうしんを行うときに使われる光通信の規格のこと。
赤外線通信協会（Infrared Data Association）の略。ノートパソコンやデジタルカメラなどにも広く使われている。通信方式がIrDAに準拠していても通信プロトコルが違うこともある。

★通信プロトコル

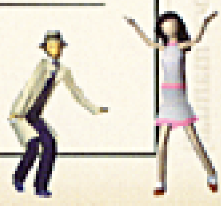
プロトコルとは、宮廷などの慣習のこと。ここでは、通信するときの手順を意味する。
手順とは、会話の進めかたの約束というような意味。たとえば電話の場合、受けたほうが「もしもし」と言い、かけたほうが「もしもし」を聞いてから名乗る、という手順がある。

★日光

太陽の光のこと。
慣用句として、「日光を見ずして結構と言うな」があるが、この場合の日光は、栃木県日光市にある日光東照宮のこと。近くに湯元温泉、中善寺温泉がある。泉質は硫黄泉。

★失敗

ここでは、メッセージやゲームデータのやり取りがうまくいかないこと。
真っ暗なところで2台のポケットステーションの光通信部をぴったりくっつけてやり取りするのが望ましいが、通常は、そこまで神経質になることはない。





POCKET JIMAN
REFERENCE MANUAL

A.D.2000 EDITION

画面インデックス・用語索引

［特別付録］じまんチェックシート

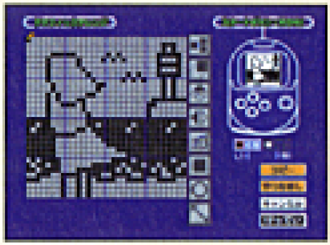


画面インデックス



タイトル画面

→P.3



グラフィックアレンジ

→P.5



タイトルメニュー

→P.3



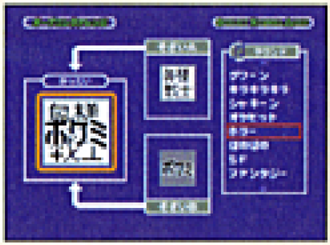
テキストアレンジ

→P.5



データセレクト

→P.3



オープニングアレンジ～サウンド

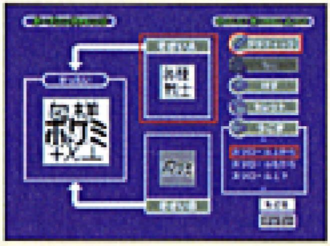
エンディングアレンジ～サウンド

→P.7



アレンジセレクト

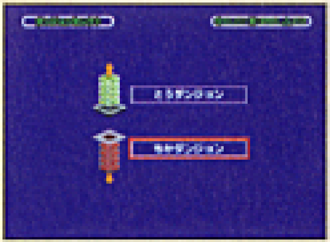
→P.5



オープニングアレンジ

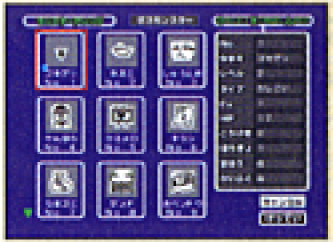
エンディングアレンジ

→P.7



RPGアレンジ
～ダンジョン
セレクト

→P.7



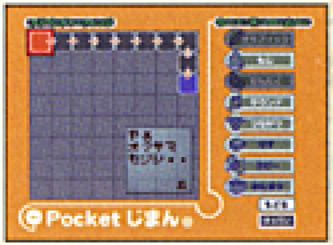
RPGアレンジ
～モンスター
アレンジ

→P.11



RPGアレンジ
～ダンジョン
アレンジ

→P.9



アドベンチャー
アレンジ

→P.11



RPGアレンジ
～アイテム
アレンジ

→P.9



アドベンチャー
アレンジ
～せんたく

→P.11



RPGアレンジ
～メッセージ
セレクト

→P.9

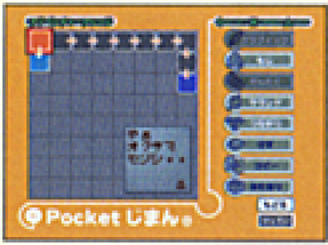


アドベンチャー
アレンジ
～サウンド

→P.13

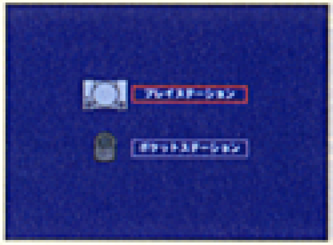


画面インデックス



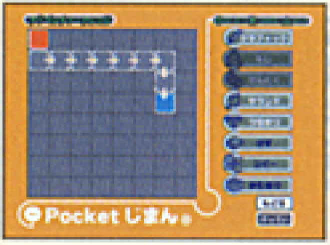
アドベンチャー
アレンジ
〜つながり

→P.13



プレイ環境
セレクト

→P.15



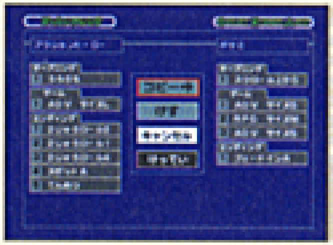
アドベンチャー
アレンジ
〜かたまり

→P.13



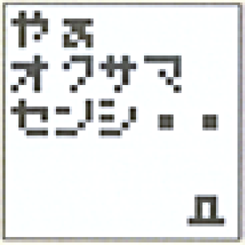
プレイステーションプレイ画面

→P.17



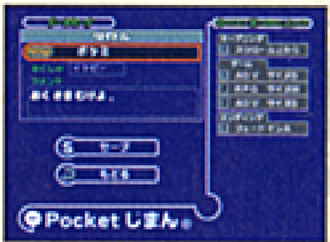
がったい
アレンジ

→P.15



ポケットステーション
プレイ画面

→P.17



データセーブ

→P.15

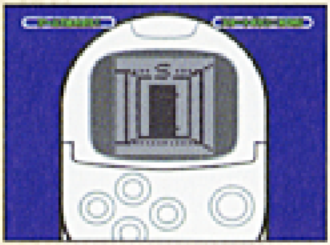


オープニング

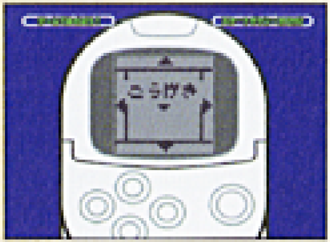
→P.17



RPGパート
～名前入力
→P.19



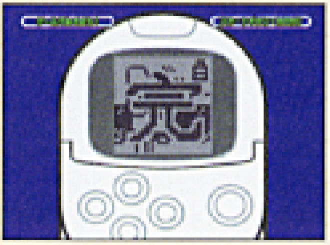
RPGパート
→P.19



RPGパート
～戦闘
→P.19



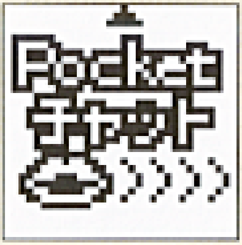
アドベンチャーパート
→P.21



エンディング
→P.21



ポケじまメニュー
→P.21



Pocketチャット
→P.23



GAMEつうしん
→P.23



用語索引

じまんチェックシート

タイトル	
作者	制作日 . . .

3ヶ月以内に
撮ったもの

ゲームの説明

ゲームについて

- ☑ きちんと最後までテストプレイしましたか？
- ☑ グラフィックに間違いはありませんか？
- ☑ テキストに間違いはありませんか？
- ☑ サウンドに間違いはありませんか？
- ☑ 暴力的な表現はありませんか？
- ☑ 公序良俗に反する表現はありませんか？

RPGについて

- ☑ クリアアイテムはありますか？
- ☑ かぎつきドア用のかぎは、取れるところにありますか？
- ☑ 一方通行の先が行き止まりではありませんか？

アドベンチャーについて

- ☑ つながっていないボックスはありませんか？
- ☑ 続きがあるのに、エンディングを[おわり]に設定していませんか？

人間関係について

- ☑ 他人がプレイしても楽しめますか？
- ☑ 自分でプレイして自己嫌悪に陥りませんか？
- ☑ 友達に見せても恥ずかしくありませんか？
- ☑ 親に見せても恥ずかしくありませんか？
- ☑ 恋人や配偶者に見せても恥ずかしくありませんか？
- ☑ そもそも見せる人がいますか？

※コピーして使いましょう。

スタッフクレジット

GAME DESIGN
柳堀貴之
大平俊充
逸見則之

PROGRAM
吉田周弘
山口健一
大川映子
安藤智幸
山本　浩

GRAPHICS
渡邊靖昭
小川三美子

MUSIC&SOUND
土井潤一（Peak a Soul*）
川谷吉和（Peak a Soul*）

SCEI QA MANAGER
水野雅之
三好由起子
美川一成

SCEI QA TEAM
高橋美里
鶴田知章
泉山奈穂子
甲谷　茜
池田秀之
三友健太郎
慶奈緒子
桑原裕嗣

SOFTWARE MANUAL &
PACKAGE DESIGN
森栄二郎
八木澤弘子（SMC）
門脇ひろみ（SMC）
安原健一郎（豊玉屋）

PROMOTION
小室　吏
山口光秀

SALES PROMOTION
斎藤紀夫
内藤克彦

DANCE PERFORMANCE
IMC
SAWAKO!（Myquee55）
POOH（Myquee55）

SPECIAL THANKS
佐伯雅司
宮田敏幸
末岡秋広
松田　裕

G-Artists

真田麻子
田崎信也
北澤和明
五代友厚

関　正道
星　智之

清宮正希（Power TV）

宮本和人
岩村静樹

湯野謙司
村松孝晃
着崎信也

三瓶昌広
加藤啓太
藤坂公彦

サンプルゲーム制作協力
（雑誌名50音順）

ザ・プレイステーション
「はっこい」
「MOON TOWER」

電撃プレイステーション
「どかーんゲーム」
「でんげきといっしょ」

ハイパープレイステーション
「GHOST HALL」

ファミ通PS
「ゲームびと」

Vジャンプ
「ダジャレうらない」
「イヨクのぼうけん」

プレイステーションマガジン
「エースパイロット」

DIRECTOR
柳堀貴之
逸見則之
澤口健二

PRODUCER
山元哲治

EXECUTIVE PRODUCER
佐藤　明

Produced and Developed by
Sugar & Rockets Inc.

Presented by
Sony Computer Entertainment Inc.

GARAGE http://www.scei.co.jp/

"GARAGE"はインターネット上で"PlayStation"の最新情報をお届けする、Sony Computer Entertainment Inc.のホームページです。

http://www.sugar-rockets.co.jp

Pocket じまん®

SCPS 10104

使用上のご注意

●このディスクは家庭用ビデオゲーム・コンピュータ"PlayStation"専用のソフトです。他の機種でお使いになると、機器等の故障の原因や耳等の身体に悪い影響を与える場合がありますので絶対におやめください。●このディスクは NTSC | J マークあるいは FOR SALE AND USE IN JAPAN ONLY の表記のある日本国内仕様の"PlayStation"にのみ対応しています。海外仕様の"PlayStation"では使用できません。●「解説書」、"PlayStation"本体の「取扱説明書」「安全のために」および"PocketStation"本体の「取扱説明書」をよくお読みの上、正しい使用方法でご愛用ください。●このディスクを"PlayStation"本体にセットする場合は、必ずレーベル面（タイトル等が印刷されている面）を上にしてください。また、中央部分を軽く押し込み、ディスクを安定させてください。●プレイ終了後"PlayStation"本体からディスクを取り出す場合は、本体のオープンボタンを押し、ディスクの回転が完全に止まったのを確認してから行ってください。回転中のディスクに触れると、けがをしたりディスクを傷つけたり本体の故障の原因になりますので、絶対におやめください。●ディスクは両面とも、指紋、汚れ、傷等をつけないように取り扱ってください。またシール等を貼付したり、鉛筆、ペン等で文字や絵を書かないでください。●ディスクが汚れた時はメガネふきのような柔らかい布で、内周から外周に向かって放射状に軽く拭き取ってください。その時、レコード用クリーナーや溶剤等は使用しないでください。●ひび割れや変形したディスク、あるいは接着剤等で補修されたディスクは誤作動の原因になりますので絶対に使用しないでください。●直射日光のあたる場所、暖房機器の近く等高温の所には保管しないでください。また、湿気の多い所も避けてください。●ケースやディスクの上に、重いものを置いたり落としたりすると、破損しけがをすることがありますので絶対におやめください。●プレイ終了後はディスクをケースに戻し、幼児の手の届かない場所に保管してください。●お客様の誤ったお取り扱いにより生じたキズ、破損等に関しては補償いたしかねますので、あらかじめご了承ください。●"PlayStation"本体をスクリーン投影方式のテレビ（プロジェクション・テレビ）には絶対接続しないでください。残像光量による画面焼けが生じることがあります。●ソフトによってはメモリーカードまたは "PocketStation"が必要な場合があります。「解説書」で確認してください。

健康上のご注意

●プレイする時は健康のため、1時間ごとに約15分の休憩を取ってください。●疲れている時や睡眠不足の時はプレイを避けてください。●プレイする時は部屋を明るくし、なるべくテレビ画面から離れてください。●ごくまれに、強い光の刺激を受けたり、点滅を繰り返すテレビ画面を見ていると、一時的に筋肉のけいれんや意識の喪失等の症状を起こす人がいます。こうした経験のある方は、事前に必ず医師と相談してください。プレイ中の画面を見ていてこのような症状や、めまい・吐き気・疲労感・乗り物酔いに似た症状等を感じた場合は、すぐにプレイを中止し、医師の診察を受けてください。